

淡江大學 104 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	動態程式設計	授課 教師	施建州 SHIH, CHIEN-CHOU
	COMPUTER PROGRAMMING: ACTIVE SERVER PAGES		
開課系級	資傳二A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TAIXB2A		
系（所）教育目標			
<p>一、強化專業知識：教導資訊傳播與社會人文核心學理，以建立學生專業素養的能力。</p> <p>二、訓練實務知能：教導資訊傳播學理與實務技能，並透過業界實習與產學合作計畫，以提升學生實務能力。</p> <p>三、開發創意潛能：透過美學的認知與探索，以激發學生創意思考的能力。</p> <p>四、深化專業倫理：教導學生資訊傳播的專業倫理，以培養學生重視社會責任的能力。</p>			
系（所）核心能力			
<p>A. 能理解資訊傳播基本學理。</p> <p>B. 能分析資訊與解讀資訊意義。</p> <p>C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。</p> <p>D. 能善用美學知識與創造力。</p> <p>E. 能知曉資訊傳播產業發展趨勢。</p> <p>F. 能企劃與執行資訊傳播專案。</p>			
課程簡介	實作2D或3D網路互動程式開發專題		
	Development of the Unity3D interactive program project.		

本課程教學目標與目標層級、系(所)核心能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、  
C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、  
P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、  
A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系(所)核心能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，  
惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」  
對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應其「系(所)核心能力」。單項教學目標若對應  
「系(所)核心能力」有多項時，則可填列多項「系(所)核心能力」。  
(例如：「系(所)核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列。)

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系(所)核心能力
1	讓學生具備基礎Unity 3D在2D及3D網路互動程式開發實作能力	Training of Unity 3D interactive programming design.	P3	C

教學目標之教學方法與評量方法

序號	教學目標	教學方法	評量方法
1	讓學生具備基礎Unity 3D在2D及3D網路互動程式開發實作能力	講述、實作、問題解決	實作、上課表現

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養

淡江大學校級基本素養	內涵說明
◇ 全球視野	培養認識國際社會變遷的能力，以更寬廣的視野了解全球化的發展。
◆ 資訊運用	熟悉資訊科技的發展與使用，並能收集、分析和妥適運用資訊。
◇ 洞悉未來	瞭解自我發展、社會脈動和科技發展，以期具備建構未來願景的能力。
◇ 品德倫理	了解為人處事之道，實踐同理心和關懷萬物，反省道德原則的建構並解決道德爭議的難題。
◇ 獨立思考	鼓勵主動觀察和發掘問題，並培養邏輯推理與批判的思考能力。
◇ 樂活健康	注重身心靈和環境的和諧，建立正向健康的生活型態。
◇ 團隊合作	體察人我差異和增進溝通方法，培養資源整合與互相合作共同學習解決問題的能力。
◇ 美學涵養	培養對美的事物之易感性，提升美學鑑賞、表達及創作能力。

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	105/02/15~ 105/02/21	Unity3D 互動應用趨勢及學習路徑與實例分享	
2	105/02/22~ 105/02/28	Unity 3D操作環境介紹(基本物件、布料、光源、攝影機、物理元件、分子運動及動畫編輯)	
3	105/02/29~ 105/03/06	Unity 3D場景進階設定(地形編輯器及植被系統)	
4	105/03/07~ 105/03/13	第一人稱及第三人稱角色及模型置換	
5	105/03/14~ 105/03/20	遊戲物件碰撞偵測一(角色碰撞)	
6	105/03/21~ 105/03/27	遊戲物件碰撞偵測二(障礙物碰撞)	
7	105/03/28~ 105/04/03	遊戲物件碰撞偵測三(觸發區碰撞)	
8	105/04/04~ 105/04/10	如何對物件施力	
9	105/04/11~ 105/04/17	Unity 3D場景互動闖關遊戲期中作業	
10	105/04/18~ 105/04/24	期中考試週	
11	105/04/25~ 105/05/01	GUI 介面設計及得分計算及血量腳本	
12	105/05/02~ 105/05/08	Mecanim動作設定角色動作流程及控制程式一	

13	105/05/09~ 105/05/15	進階Mecanim動作控制Blending tree	
14	105/05/16~ 105/05/22	Navigation Mesh 導覽網格	
15	105/05/23~ 105/05/29	指定位移及跟隨腳本	
16	105/05/30~ 105/06/05	期末ARPG作品驗收一	
17	105/06/06~ 105/06/12	期末ARPG作品驗收二	
18	105/06/13~ 105/06/19	期末考試週	
修課應 注意事項	缺課三次成績以零分計		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	開學第一週公佈		
參考書籍			
批改作業 篇數	篇（本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫）		
學期成績 計算方式	◆出席率： 10.0 %    ◆平時評量：20.0 %    ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈 〉：        %		
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： <a href="http://info.ais.tku.edu.tw/csp">http://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處 首頁〈網址： <a href="http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php">http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php</a> 〉業務連結「教師教學 計畫表上傳下載」進入。 <b>※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。</b>		